

ОБУЧИТЕЛНИ СТРАТЕГИИ ЗА ПОДОБРЯВАНЕ НА СОЦИАЛНИТЕ УМЕНИЯ ПРИ ДЕЦА С НАРУШЕНИЯ ОТ АУТИСТИЧНИЯ СПЕКТЪР

Ангел А. Зарев

EDUCATIONAL STRATEGIES FOR IMPROVING SOCIAL SKILLS IN CHILDREN WITH AUTISM SPECTRUM DISORDERS

Angel A. Zarev

ABSTRACT: Social skills are behaviors that are effective in situations of social interaction. Each situation requires a certain sequence of answers to these requirements, so that the result is a conflict-free situation. These are skills for interaction, impact and communication with the world around us, avoiding conflict and social disharmony. The lack of response skills and strategies leading to successful relationships is considered a deficit in social skills and their development and improvement is key to the integration of children with autism spectrum disorders into society.

KEYWORDS: social skills, interaction, communication, autism spectrum disorder, development, improvement, integration, strategies.

Аутизмът е генерализирано разстройство на развитието, с ранно начало – преди тригодишна възраст и се проявява под формата на атипично функциониране в три области – социални взаимоотношения, комуникация и поведение [1:6]. В някои случаи нарушенията в социалните взаимоотношения могат да бъдат забелязани още след раждането, но много често това се случва при тръгването на детска градина или училище, т.е. в случаи на високи социални очаквания от страна на детето. Това налага търсенето не само на логопедична помощ за развитие и стимулиране на комуникацията, но и с цел подобряване на социалните умения. В настоящия доклад са разгледани следните стратегии за подобряване на социалните умения – социални истории, видеомоделиране и т.нар. насочващи процедури.

Концепцията за социални истории е създадена от Карол Грей през 1991 г., за да се употребява както в работата с деца, така и с възрастните с аутизъм. Тя се надява, че ще им помогне при различни социални ситуации. Въпреки че нейната целева аудитория са хора с разстройство на аутистичния спектър (ASD), Грей го е създавала специално за тези с по-високи комуникационни умения. Днес използването на социални истории се разшири за всички видове ученици, включително тези със значителен комуникационен дефицит.

Често използван и взаимнозаменяем термин за тези истории е Comic Strip Conversations. Терминът идва от визуалното сходство с комикс. Таблото за разкази има една и съща визуална настройка, но авторът има предимството да избере тона на историята. Оформлението на разказвачите позволява на всяка част или стъпка да има своя клетка, което означава, че всяка клетка е собствено парче от историята. Освен това създава по-управляем продукт за учениците, които го използват [5].

Социалната история е често използвана и емпирично подкрепена стратегия за преподаване на социални умения на млади хора с нарушения от аутистичния спектър. Тя представя социални умения и правила за децата под формата на една кратка история. Използват се за преподаване на редица съставни умения, като например започване на взаимодействия, като преходи, играене на игра и говорене с подходяща сила и интонация. Социалната история може да включва и картинка на дете, изпълняващо задачата, за да му осигури визуални ориентири. Социална история също така се включва и в стратегията за видеомоделиране. В тези интервенции видеото изобразява как човек чете историята и след това възрастен или дете демонстрира уменията. Когато се използва социална история, тя се използва заедно с поведенческа репетиция. Социалната история се употребява, за да се въведе умение или концепция и след това следва поведенческа репетиция, така че детето да може да практикува уменията. Тя се концептуализира за решаване на социалното мислене (т.е. декларативно знание) и поведенческа репетиция за решаване на социалното поведение. Поведенческата репетиция е ефективен подход за преподаване на социални умения, които дават възможност за положителната им практика. Репетицията включва

изиграването на ситуации или дейности в структурирана среда за практикуването на новопридобитите умения и стратегии или на вече научени умения, с които детето среща трудности при изпълнението им. Използва се също така за преподаването на различни умения за взаимодействие, особено тези, свързани с иницирането, отговарянето, както и за прекратяването на взаимодействията. В действителност, всяко нововъвеждано или научено умение се комбинира с поведенческа репетиция. В един сценарий е необходимо детето да започне разговор с друг човек, който се занимава с отделна задача. Вследствие на това то ще трябва да поиска да се присъедини или да поиска другия човек да се присъедини към неговата дейност. Репетицията позволява на детето да изпълни умение или поведение без напрежението и тревогата, така че понякога са свързани с реални ситуации и позволява практиката на механиката на движение чрез различни поведенчески повторения. Репетиционните дейности могат да се извършват с възрастни или с други деца като участници. Повторението е ключов аспект на репетицията, тъй като е завършило с безгрешно (или поне положително) изпълнение. Добре е да се правят по 3 повторения на наученото умение. Когато детето е в състояние да изпълнява уменията на репетиция, след това вече може да му се даде възможност да го приложи в реални ситуации с хора, различни от терапевтите. Също така му се осигурява насочване, колкото е необходимо за извършване на уменията успешно [4].

Можем да създадем сами подходяща социална история за дадена личност и нейните конкретни затруднения в заобикалящата го среда.

Социалната история е предназначена да бъде поучителна и безопасна, така че е важно да не правите типичен комикс или твърде сложен от историята. Има няколко съвета, които трябва да имате предвид, когато съставяте социална история:

- ✓ Започнете с цел в ума;
- ✓ Изберете конкретна ситуация;
- ✓ Поддържайте положителен тон;
- ✓ Използвайте прост език.

Започнете с цел в ума

Написването на социална история изисква специално внимание, защото основата на историята идва от гледната точка на индивида, изправен пред социално предизвикателство. Определете целта на историята, преди да започнете:

- Какъв проблем искате да решите?
- Има ли ситуация, която я кара да действа или да се сръне?
- Има ли сценарий, от който той се опитва да избяга?
- Планирани ли са промени в рутината?

Отговорите на въпроси като тези са чудесни теми за социални истории. Намирането на основния проблем може да изисква малко по задълбочено проучване чрез анкетиране на учители, приятели, родители и други с уникален поглед върху социалното препятствие. След като идентифицирате проблема, можете да потърсите начини за неговото преодоляване.

Изберете конкретна ситуация

Социалните истории разказват историята на конкретни ситуации. Ако човек има силно безпокойство от промяна в рутината, изберете една ситуация (например среща със зъболекаря) и създайте проста, но подробна история. Подробната история се фокусира върху няколко основни момента:

- Социални реплики;
- Подходящи социални отговори;
- Какво могат да видят/чуват/почувстват по време на събитието;
- Какво да очакваме други хора да кажат/направят;
- Какво може да се очаква от тях и защо.

За Сара неочакваният шум от автобуса беше труден за обработка и тя не беше сигурна какво да каже на децата или на шофьора. Една проста история ѝ помогна да предвиди нормалния шум в автобуса, даде предложения за поздрави към шофьора и учениците и аплодира усилията ѝ да предприеме стъпката за возенето в автобуса.

Поддържайте положителен тон

Целите на използването на социална история са създаване на по-голяма социална осъзнатост, предлагане на ниво на комфорт и познаване, а понякога и предугаждане на възможно поведение и връзки. Насърчете по-положителни перспективи и по-ниски социални тревоги, като покажете на индивида, че е успешен и социално ангажиран. При истории, които се занимават с ежедневните жизненни умения, акцентът е върху индивида и овластяването им да предприемат действия за себе си. Социалните истории, които включват взаимодействие с други хора, трябва да бъдат достъпни и успокояващи. И в двата случая използвайте позитивен език, за да гарантирате, че човек се чувства в безопасност и може да бъде успешен.

„Целта на социалната история е да споделя точна информация, използвайки процес, формат, глас и съдържание, което е описателно, смислено и физически, социално и емоционално безопасно за аудиторията. Всяка социална история има общ пациент и успокояващ тон.“

Карол Грей

Използвайте прост език

Поддържайте езика прост и в настоящото време, разграждайки сценария на толкова малки стъпки, колкото е необходимо. Бъдете много конкретни с възможни действия и фрази. Колкото повече информация, толкова по-добре, но все пак поддържайте езика основен.

Има четири типа изречения, използвани за разказване на самата социална история:

✓ *Описателни изречения* – това са отговори на въпросите:

- Кой участва?
- Къде се развива сценарият?
- Какво се случва?
- Защо сме тук?

✓ *Перспективни изречения* – дайте представа за това как се чувстват другите или какво мислят другите.

Например "Другите деца в автобуса се вълнуват от училище и се радват да виждат Сара всяка сутрин!"

✓ *Директивни изречения* – предоставете предложения за отговор, специфични за индивида, използвайки историята.

Давайте нежни указания като „Сара се опитва да ...“

✓ *Контролни изречения* – използвайте като напомняне, за да си припомните информацията в социалната история.

Социалните истории се предлагат в толкова дължини, стилове и разновидности, колкото има и теми. В зависимост от възрастта на лицето, използващо историята, тя може да включва снимки за индивида или за действителни места или обекти за справка. За по-големи деца или възрастни могат да се използват по-сложни снимки, но имайте предвид необходимостта от опростяване. Изображенията с натоварен фон или сложни детайли може да ви разсейват и да отнемат от цялостния урок на историята. Когато се съмнявате, направете го по-опростен.

Споделянето на социалната история е много важно. Най-доброто време за представяне на социална история е когато нивата на вълнение са ниски и фокусът може да остане висок. Като човек прочете или представи историята на семейството и приятелите създава положителна връзка със сценария. Развитието на увереност е ключът към успеха на социалната история при преминаването на предизвикателство, така че въвеждането на социална история след отрицателно преживяване може да се разглежда като наказание за лошо поведение, а не за постигане на положителна цел. И тъй като естеството на социалните препятствия може да се промени, така и вашата история може да се променя според нуждите [5].

Друго много полезно приложение на социалните истории би могло да бъде при работата върху развитието и подобряването на уменията за самообслужване.

3.2. Видеомоделиране

Употребата на моделиране или наблюдението, описано от Алберт Бандура през 70-те години на XX век, показва, че децата развиват умения чрез имитиране на действия, наблюдавани

при изпълнението им от други лица. Основавайки се на модела на Бандура за социално научаване (социално-когнитивната теория – СКТ), автори откриват, че деца със специални потребности (от аутистичен спектър, с интелектуални затруднения) учат ефективно чрез копиране на наблюдаваното поведение на друго дете от семейството, видеофилм, реклама и т.н. Чрез наблюдение децата интегрират сложни модели на поведение в социална среда. Видео моделирането (ВМ) е технология, чрез която се усвояват желани поведения на деца и ученици със специални потребности.

Видеозаписите дават възможност за придобиване на целево поведение като ежедневни умения и умения за самообслужване (пазаруване, миене на съдове, приготвяне на храна, хранене, пране при лица с интелектуални затруднения и аутизъм). Предимствата на тази технология се свързват с:

- ✓ възможността продуктът да бъде ползван многократно не само от едно дете или ученик;
- ✓ не изисква много време за изготвянето му;
- ✓ развива когниция и умения за комуникация, поведение и социално взаимодействие с връстниците;
- ✓ повишава самостоятелността и адаптивността на индивида.

Съществуват шест вида технологии, свързани с използване на видеозаписи, са обсъждани в литературата:

- а) видео обратна връзка;
- б) основно видео моделиране;
- в) самостоятелно видео моделиране;
- г) видео моделиране от собствена гледна точка;
- д) видео с цел;
- е) компютърно базирани видео инструкции.

Сега ще разгледаме три от тези видове технологии: на основно видео моделиране; самостоятелно видео моделиране и видео моделиране от собствена гледна точка.

- ✓ Основното видео моделиране включва запис на участник, различен от обучаемия (т.е. родител, учител, приятел, сиблинг), в уменията или поведението, които се целят. След това видеозаписът е предоставен за гледане от учащия се на по-късен етап и се осигурява визуален модел на това, което се очаква от него/нея.

Развива: функционална игра; символна игра; ежедневни активности, умения за самообслужване.

- ✓ Самостоятелното, или автовидео моделирането, цели развитието на социални, комуникативни умения, поведение. Реализира се в две форми в зависимост от желанието на детето:

- Запис на поведение по сценарий (по-малко кадри, по-висок контрол над процедурата, точни инструкции);

- Запис на естествено поведение (осигурява по-голяма валидност).

Участниците могат да бъдат както възрастни, така и деца. Необходимо е допълнително обучение, тоест повече време за изработване на проекта [3]. Намесата, свързана с видео моделирането, обикновено включва индивидуално гледане на видео демонстрация на положително поведение и след това поведението се имитира по модела. Видео себемоделирането (VSM) е специфично прилагане на видео моделиране, в което лицето се учи от гледане на собственото си поведение. Резултатите от мета-аналитично проучване показват [3], че видео моделирането и VSM са високо ефективни стратегии за намеса за справяне със социално-комуникативните умения, поведенческото функциониране, както и функционалните умения в детство с ASD. В програмата на социалните умения на Съвета за изследване на социалните науки (SSRC), всяка сесия се записва на видео и намесата на VSM се прилага в почти всяка сесия за преподаването на различни социални умения. В програмата на SSRC работят два типа VSM интервенции: положително самонаблюдение (PSR) и задаващи видеа. PSR се отнася до лица, виждащи се успешно ангажирани в поведение или дейност, която в момента е в поведенческия им репертоар. Положителното самонаблюдение може да се използва с нискочестотни поведения. В PSR интервенциите, индивидът се записва, докато е ангажиран с нискочестотно поведение (например за започване на взаимодействие с връстниците) и след това се показва видео на

поведението, което трябва да бъде приложено. Задаващо интервенции видео се използва, когато индивидът притежава част от целевите умения в поведенческия си репертоар или изпълнява уменията на по-ниско ниво на майсторство или автономия. В задаващите интервенции хората успешно се наблюдават, независимо че представят умения, които в момента те не могат да изпълняват самостоятелно. Това се постига чрез техника, скрита подкрепа. Например детето е насочвано от терапевт да покани един другар да се присъедини към неговата дейност или детето може да бъде подканено да отговори на поканата на друго дете. Тогава терапевтичното насочване се редактира (т.е. скрива) така, че когато детето гледа видео сегмент, то се вижда като самостоятелно и успешно изпълнява поведението. Скрытите интервенции за подпомагане са най-често използвани в VSM интервенциите на SSRC [2].

- ✓ Видеомоделирането от собствена гледна точка наподобява основното видеомоделиране. Включва заснемането на човек, различен от учещия се (например родител, сиблинг, учител, връстник), ангажиран в определеното умение или рутинно действие. Заснемащият улавя точно това, което учещият се ще види през своите собствени очи, докато демонстрира уменията или рутинното действие. Заснема само това, което учещият се вижда през собствените си очи, лесно е да се контролира броят на разсейващите обекти във видеото. Това позволява на учещия се да гледа, без да се налага да разпознава важната информация.

В детска възраст, прилагайки ВМ като подход за развитие на ежедневни активности, се постигат резултати, свързани с повишаване на:

- вниманието върху активността;
 - уменията за социална интеракция – (отговаря на името си, поздрав, изчакване на ред и други);
 - уменията за основна функционална игра;
 - креативността; своевременната имитация на елементарни действия с предмети; независимостта в дневните активности (хранене, обличане, тоалет);
 - лесното преминаване от една активност към друга; употребата на функционалната комуникация по време на дневни активности; независимото инициране на активности; позитивната емоция по време на специфичните активности; използването на предметите по предназначение (молив, лъжица, ножици);
 - безопасното поведение извън дома (за ръка – на улицата).
- Тази технология се отразява и върху редуцирането на:
- Тревожността от дневни активности (каране на велосипед, посещение при лекар/зъболекар);
 - Неприемливо поведение по време на дневните активности.

За да създадем видеозапис за някои от разгледаните видове, е необходимо спазването на десет стъпки:

1. *Идентифициране на умение или активност, които да бъдат цел – очаквано за възрастта и способностите на детето;*

При определянето на целта на видеото се взема предвид, че при някои от видеозаписите детето ще бъде актьор. Умението или поредицата от умения, които да бъдат постигнати, е необходимо да са съобразени с потенциалните възможности на детето. Очакваният резултат е важно да включва поведение, което е присъщо на други деца в близка възраст до тази на детето с аутизъм. Например подходящо е да се научи едно дете на четири години да си мие ръцете самостоятелно, но не е подходящо да очакваме от същото дете устойчивост и концентрация на вниманието, равняващо се по време на 45-минутен урок.

2. *Идентифициране и събиране на необходимото оборудване;*

Определяне и набавяне на необходимите материали. Създаването на видео от този тип ще бъде много по-лесно, ако предварително се определи и се съберат необходимите материали. На първо място се планира присъствието на основния актьор, детето. Ако се създава видео, в което детето ще се нуждае от помощ, за да извърши планираното действие, е добре при заснемането му да се включат двама възрастни: един – за да работи с камерата, и друг – който да помага на детето.

В зависимост от целта на видеото и нивото на независимост на детето присъствието на втори възрастен може да не е необходимо – това просто трябва да се планира предварително.

Също така може да е необходимо да се набавят визуални материали. Например ако целта е детето да усвои как да си мие зъбите или как да се облича, могат да бъдат включени картини с необходимите стъпки.

За да бъдат заснети необработените сцени, е необходима видеокамера. Освен това всяко видео от този тип се нуждае от корекция, така че ще бъде необходим и софтуер за редакция на видео. При набавянето на необходимите материали за видеото не трябва да се забравят предметите, които детето ще използва във видеото (играчки). Добре е също така да се помисли как видеото ще бъде показано на детето. Тук възможностите са много – телефон, таблет, телевизор.

3. *Цялостен анализ на задачите за уменията и събиране на изходните данни – всяка активност отделно;*

На този етап се откриват най-малките елементи на уменията или поредицата от уменията, които се цели да бъдат постигнати. Преди заснемането на видеото или започването на опитите за промяна на поведението на детето е добре да бъдат събрани изходни данни. Това означава да бъде наблюдавано детето, за да се установят компетентностите му. В зависимост от видеото детето ще бъде актьор и е важно да се знае какво може то и от каква подкрепа ще се нуждае.

4. *План за заснемане на видеото;*

Преди заснемането на видеото е добре да се създаде план за това. На първо място е добре да се избере видът на видеомоделирането, което ще бъде използвано. След това е добре да се създаде сценарий на видеото, който да включва всички реплики и действия на актьорите във видеото. Например:

- Уменията включват ли поведение, предполагащо манипулиране с ръце и/или зрителен контакт?

- Детето достъпно ли е за видеозаснемане?

- Детето в състояние ли е да демонстрира очакваното поведение, с минимална подкрепа от възрастен?

- ✓ Основно видеомоделиране (BVM)

- Подходящо за увеличаване на независимостта в ежедневието;

- Подходящо за намаляване на тревожността (ако VSM не е опция);

- Подходящо за въвеждане на нови умения, които детето не може да осъществи без сериозна подкрепа от възрастния, защото детето не е необходимо за заснемането;

- Повечето видеоклипове могат да бъдат използвани от много деца, а не само от детето, за което е създадено;

- Понякога се изисква редактиране;

- Понякога дори не се изисква заснемане. Не забравяйте, че можете да покажете на детето видеоклипове, намерени онлайн (например YouTube), които се показват на други хора и демонстрират определени умения (например фризьор, посещение при лекар).

- ✓ Видео автотомоделиране (VSM)

- Голяма възможност за редуциране на неочаквано поведение (удряне, крещене, хвърляне на играчки);

- Подходящо за намаляване на тревожността (ако процесът на снимане не е твърде стресиращ);

- Подходящо за повишаване на независимостта в ежедневието;

- Детето е актьорът и трябва да бъде в състояние да съдейства по време на снимките;

- По време на снимките понякога е възможна промяна в поведението на детето (да бъдеш филмова звезда, често е свързано със страдание);

- Видеото може да се използва само като VSM видео за едно дете (може да се използва като BVM видео за други деца);

- Винаги се изисква редактиране.

- ✓ Видео за гледна точка

- Подходящо за насочване към умения, които изискват включването само на ръце и не задължително на цялото тяло (завършване на артпроект, игра с играчки);

- Подходящо за целеви умения, които изискват промяна на посоката на погледа (например в отговор на име, поздрав);

- Подходящо за въвеждане на нови умения, които детето не може да осъществи без сериозна подкрепа от възрастния, защото детето не е необходимо за заснемането;
- Повечето видеоклипове могат да бъдат използвани от много деца, а не само от детето, за което е създадено;
- Редакция обикновено не е необходима.

5. *Запис на видеото – в зависимост от възрастта на актьора – за деца е необходима работа на малки стъпки и няколко ролеви опита преди заснемането;*

Как ще протече записването на видеото, зависи от възрастта и способностите на актьорите, които участват. Ако участват възрастни актьори, това позволява видеото да се заснеме без прекъсвания, което от своя страна ще изисква малко или никаква редакция. Това не е така, ако актьорите са деца. Когато във видеозаписа участват деца, е добре да се използва ролева игра, която да се репетира няколко пъти преди заснемането на видеото. Освен това видеото с деца може да се заснеме на няколко стъпки. Това ще осигури възможност за подкрепа и допълнителна тренировка, но ще изисква и допълнителна редакция на видеото.

6. *Обработване на видеокадрите;*

Преди заснемането на видеото е добре да се определи и каква програма ще бъде използвана, за да бъде редактирано видеото.

Без значение какъв софтуер ще бъде избран за редакция на видеото, процесът на редактиране винаги е сходен. Създаден е списък със седем стъпки при редактирането на видеото. Не е необходимо те винаги да се изпълняват в този ред.

- Въвеждане на необработени данни в редакционния софтуер;
- Съединяване на необработените данни, така че да съдържат само частите, които ще участват в завършеното видео. Всеки нежелан звук може да бъде премахнат, така че не е необходимо кадри с разсейващи звуци да бъдат отстранени;
- Трябва да се реши дали във видеото ще се използват неподвижни кадри. Те са мощен инструмент за подчертаване на определено умение;
- Заглушаване на всички нежелани звуци;
- Добавяне на разказвач. Разказът е полезен, за да подчертае определени стъпки, правила или очаквания. Добавянето на разказ е полезно, за да опише какво е казал актьорът или да подчертае действие;
- Добавяне на музикален фон. Музиката е друг мощен инструмент при заснемане на видео от типа основно видеомоделиране. Може да бъде използвана, за да покаже, че умението, което се цели да бъде постигнато, е забавна задача и може да носи удоволствие. Музиката също така увеличава забавлението по време на гледането на видеото. Добре е да се използва инструментал/музика без текст, защото текстът може да пречи на посланието на видеото. Изключение може да бъде, ако думите на музиката засилват посланието на видеото;
- Запазване на видеото, така че да може да бъде гледано. Как ще бъде записано видеото, зависи от това как ще бъде гледано след това.

7. *Показване на видеото на детето – свободно;*

След като видеото е заснето и готово за възпроизвеждане, то е показано на детето. Има много възможности за възпроизвеждане на видеото. Те включват използване на компютър, телевизор, DVD. За да се засили ефектът от гледането на видеото, то се показва на детето без прекъсвания. Коментирането на видеото, докато детето го гледа, би имало негативен и разсейващ ефект. Важно е, докато детето гледа видеото, да се намира в спокойна, тиха обстановка без разсейващи елементи. Затова е добре това да се случва у дома. Ако видеото ще бъде гледано в училище, е добре да бъде записано на преносимо устройство и да бъде гледано в тиха и спокойна стая. Ако това трябва да се случи в класната стая, е важно да се осигурят слушалки за детето.

Всяко дете е различно и честотата и ползите от гледане на видеото зависят от това. Някои деца може да се нуждаят да гледат видеото всеки ден, а други да постигнат резултати само с гледане на видеото веднъж на няколко седмици. Добре е да се случи непосредствено преди да се практикува умението, ако е възможно.

8. *Улесняване на развитието на умения след гледане на видео – не е препоръчително да се използва само тази стратегия;*

Важно е да се знае, че е необходимо да се подпомагат уменията на детето дори когато се използва видеомоделиране. Без значение какъв напредък ще има детето, е от значение да се

използват и други стратегии за развитие на уменията му. Видео моделирането не е панацея и е добре да бъде използвано в комбинация и с утвърдените стратегии за работа с деца със специални потребности.

9. *Наблюдение на напредъка, за да се определи налагат ли се промени;*

Използва се чеклист, с който се оценяват няколко параметъра: с физическа подкрепа, с вербална подкрепа, с невербална подкрепа, самостоятелност.

10. *Решение на проблема, ако напредъкът е бавен;*

Ако напредъкът на детето е по-бавен от очакваното, е необходимо да се потърсят възможните причини за това. С тази цел се задават няколко въпроса, свързани с изготвения проект:

- Достатъчно дълго време ли е показано видеото на детето?
- Подходящо ли е времето на показване на детето (сутрин, вечер)?
- Изнервяща ли е обстановката за детето, докато гледа видеото?
- Видеото твърде дълго ли е като времетраене?
- Уменията, които сте набелязали, не съдържат ли твърде много стъпки, или очакваното поведение да е твърде затрудняващо способностите на детето?
- Би ли било по-полезно детето да гледа видео, което включва един актьор от различен пол, възраст или да е в отношения с него?

Тук се дава пример, при който е използвана технологията „Самостоятелно видео-моделиране“, описан в сборник с доклади на участниците в проекта „Приобщаващо образование“ от Златомира Георгиева Костова, Огнян Досев Койчев [2].

Описание на случай: Ахмад: възраст – четири години и половина. Умение: инициране на игра с връстници.

✓ История на детето

Ахмад е момче на четири години и половина с диагноза разстройство от аутистичния спектър. Той посещавал масова предучилищна група четири пъти седмично. Заедно с това той получавал услуги от специален учител, специалист по аутизъм и логопед. Ахмад харесвал предучилищната група. Той бил вербален и участвал в дейностите заедно с другите деца. Въпреки че Ахмад се включвал във взаимодействие, иницирано от връстниците му, той много рядко започвал самостоятелно разговор или игра с тях. В случай че предлагал на някого от съучениците си да играят заедно, той използвал много тих глас. Това затруднявало разбирането на намерението му от другото дете. Учителката на момчето решила да направи самостоятелно видео моделиране, за да насърчи Ахмад да иницира по-често игра с връстниците си и да използва по-силен глас за това.

✓ Описание на видеото

Видеото показвало как Ахмад предлага на няколко деца от класа да играят. За да подготви момчето за заснемането на видеото, учителят на Ахмад му помогнал с ролева игра. Момчето трябвало да предлага на учителя си да играе с него. Картина на човек, използващ „силен“ глас, била показвана на Ахмад, за да му напомня да говори по-високо. След като ролевата игра била направена няколко пъти, заснемането на филма започнало. Учителката на Ахмад решила, че тя ще заснеме видеото с Ахмад, а помощник-учителят ще му помага с вербални подсказки, когато е необходимо.

Когато заснемането започнало, помощник-учителят предложил на Ахмад да помоли приятеля си да рисуват, като използвал точните думи, с които Ахмад да направи това, показал му картинката за „силен“ глас и след това излязъл от фокуса на камерата. Ахмад попитал „Искаш ли да рисуваме?“.

Когато приятелят му отговорил „Да“, помощник-учителят казал на двете деца да отидат заедно до статива за рисуване и да започнат да рисуват заедно.

Учителят заснел как децата отиват заедно до статива и как започват да рисуват заедно. Когато Ахмад приключил с рисуването, неговият помощник му предложил да покани друго дете да играе с него. Ахмад решил да покани Уил и да играят в кухненския кът. Помощник-учителят показал отново картата за „силен“ глас, излязъл извън кадър и тогава казал точните думи, които Ахмад трябвало да използва. След като и тази игра приключила, Ахмад трябвало да помоли друго дете да играе с него. Той помолил приятеля си Питър да играе с него с коли.

Тези три ситуации били редактирани, така че да покажат как Ахмад самостоятелно предлага на три различни деца да играят с него, как отиват заедно до мястото за игра и как започват да играят заедно.

Вербалните подсказки и всички сцени, в които се виждал помощник-учителят, били изрязани. В началото на видеото гласът на учителя съобщавал заглавието на видеото – „Ахмад предлага на приятели да играят заедно“, а в края на видеото – „Браво на теб, Ахмад, че използваш „силен“ глас, за да поканиш приятелите си на игра“. Дължината на видеото била две минути.

✓ Показване на видеото

Видеото за Ахмад било запазено на iPad-а на учителя. Момчето гледало видеото всеки ден в училище, когато било време за игра. То сядало с учителя в тиха част на класната стая, гледало видеото и след това било насърчавано да отиде и да попита някого дали иска да играе с него.

✓ Улесняване на развиването на умение, следвайки видеото

След първия път, когато Ахмад изгледал видеото, той имал нужда от помощ при избора на дете, което да помоли да си играе с него. Учителят му помогнал с въпроси: „С кого искаш да играеш, Ахмад?“ и „Какво искаш да правиш?“. След това му напомнил, че просто трябва да отиде при някого и да използва „силен“ глас. Ахмад се справил блестящо. Дори хванал ръката на приятеля си, за да вървят заедно до мястото за игра. След известно време на игра Ахмад се преместил в друга част на стаята. Учителят му го попитал дали иска да играе с друго дете. Ахмад отговорил, че иска да играе с Уил, и самостоятелно отишъл и го поканил да играе с него.

✓ Резултати на детето

Видеото било много полезно за Ахмад. Той продължил да го гледа всеки ден преди времето за игра и всеки път се нуждаел от все по-малко помощ, за да започне игра с някого от връстниците си. Ахмад започнал да използва „силен“ глас винаги, когато говорел със съучениците си, и повече не се нуждаел от картинката, напомняща му да говори високо.

✓ Обобщение

След като Ахмад гледал видеото в продължение на две седмици, той вече не се нуждаел от него. Ахмад самостоятелно се приближавал до другите деца и използвал глас, който можел да бъде чул. Неочаквано било, че Ахмад започнал да инициира игра с другите и в гимнастическия салон, и при игра на външната площадката. Той започнал да говори по-високо не само по време на игра. Ахмад започнал да използва тези умения и вкъщи.

С представената рамка на технологията „Видеомоделиране“ и приложението ѝ в практиката се дава допълнителна възможност за развитие на способности, необходими в училището, при взаимодействие с другите или у дома. Описаната методика притежава щадящ характер, базира се на желанието на детето и отговаря на съвременните тенденции в образованието и възпитанието на специалните деца и ученици [2].

3.3. Насочващи процедури

Подкани за подкрепа и помощ, предоставени на детето, за да му се окаже помощ в придобиването на умения и успешното изпълнение на дадено поведение. Подканите могат да бъдат използвани, за да научи нови социални умения (в случай на физически и моделиращи подкани) и да подобрят изпълнението на по-рано придобити умения. В програмата SSRC подканите се прилагат както от терапевтите, така и от наставници. Ограничение на насочващите стратегии е това, че децата с ASD могат да ограничат социалните си взаимодействия само до случаи, в които е осигурено напомняне. Например когато се използва насока, се изпълнява избледняващ план за нея и за систематичното ѝ избледняване във времето. В SSRC се използват пет основни вида указания, за да се улесни социалното поведение: физически, моделиращи, вербални, жестове и естествени (подредени от най-много към най-малко подкрепящи). Най-поддържащите подкани изискват най-голяма помощ от възрастен и най-ниска независимост от страна на детето, докато най-слабо поддържащите подкани изискват по-голяма независимост от страна на детето и по-малко помощ от възрастни. Целта е да се използва насока която осигурява достатъчно подкрепа или най-малко подкрепящата насока необходима на детето за успешното изпълнение на дадена задача. Редът на насоките ще има голямо значение за евентуалното отшумяване на инструкциите. Подсказките се използват във всяка сесия по време на 15 минутни структурирани игрови дейности и по време на други стратегии за обучение като поведенческа репетиция. Целта на структурираните дейности е да се поддържа активно ангажиране между

децата в групата. Това става чрез осигуряването на толкова насоки, колкото е необходимо за насърчаване на взаимодействието и след това системно избледняване тези опори, докато нивото на ангажираност се поддържа. Подканите избледняват толкова бързо, колкото бързо се осъществява от най-голямата към най-малката подкрепа или чрез процедура с известно закъснение. Насоките обикновено трябва да се стоят постепенно.

От там ще избледнеят до вербални насоки (което е свързано с по-малко подкрепа, отколкото моделиращите насоки). Ако намалявате вербалните подсказвания, избледнявайте ги от специфични към общи (например, от *"Томи, подай топката на Адисън"* до *"Томи, играй с Адисън"* до *"Томи, време е за игра"* и т.н.). Избледняването на подтиците се осъществява чрез осигуряване на по-малко подкрепяща насока точно преди или едновременно с по-подкрепяща; например осигуряване на вербална директива преди моделиране на поведението или осигуряване на жестова насока преди предоставянето на вербална директива. Колкото по-подкрепяща е подсказката, толкова ще се оттегля и избледнява тя по време на следващите изпълнения на уменията или поведението. Например повече няма да се използва вербална подсказка след осигуряването на жестова насока [2].

Един критичен аспект на всички социални умения за програмиране е да се разработи план за генерализиране или прехвърляне на умения в различни ситуации, хора и време. Постоянната слабост на изследването на обучението на социални умения е неговият провал да се демонстрират адекватните генерализирани ефекти. Крайната цел на обучението на социални умения е да се научи детето да си взаимодейства успешно с много лица и в множество естествени среди. От поведенческа перспектива, невъзможността да се генерализира умение или поведение е резултат от твърде много контролирани стимули. Това означава, че детето извършва умения или поведение само в присъствието на специфичен стимул (човек, насока, директиви и т.н.). Генерализирането е особено важно за децата с аутизъм, които често имат ясно изразени трудности с прехвърлянето на уменията си при контакт с различни хора и ситуации. SSRC използва следните техники, за да се улесни генерализацията:

- (а) обучение с много лица и в множество ситуации;
- (б) осигурява наличието и доставка на естествени усилвания за извършване на социални умения;
- (в) практикуване на уменията в естествена среда;
- (г) постепенно понижаване на подканите толкова бързо, колкото е възможно;
- (д) осигуряват множество екземпляри на социалните правила и понятия;
- (е) обучава слабите умения (т.е. варират с експлоатация, директиви, стратегии и указания използвани по време на инструкция за умение);
- (ж) обучава в самонаблюдаващи стратегии [2].

Литература:

1. Еюбова, С. Аутизмът като предизвикателство в практиката. В: *Списание "Практическа педиатрия"*, бр.5, 2008 г. София: Салвис АД. ISSN: 1311-0756, с. 6–7.
2. Костова, З., Койчев, О. Предизвикателствата на приобщаващото образование. В: Сборник с доклади на участниците в проекта „Приобщаващо образование“. Пловдив: Университетско издателство „Паисий Хилендарски“, 2015 г.
3. Мелило, Р., Откъснати деца. София: ИК „Кибеа“, 2018 г.
4. Bellini S., Benner L., Peters-Myszak J., A systematic approach to teaching social skills, Indiana Resource Center for Autism, Indiana University, Bloomington, 2009.
5. Storyboard That, секция „Articles“ - <https://www.storyboardthat.com/bg/articles/e/въведение-към-социални-разкази> (достъпно към 24.03.2020 г.)

*Ангел А. Зарев, студент, магистър,
ШУ „Епископ Константин Преславски“,
Педагогически факултет, катедра „Социална и специална педагогика“;
Email: Angelzarev83@abv.bg*